GRAVITY RUSH™
MANUAL DE INSTRUÇÕES
TEEN
ADOLESCENTES
T
CONTENT RATED BY
CONTENIDO CALIFICADO POR
ESRB

⚠ SENSIBILIDADE À LUZ / EPILEPSIA / CONVULSÕES

Uma porcentagem muito pequena de indivíduos pode sofrer ataques epilépticos ou perda de consciência quando exposta a certos padrões de luzes ou luzes intermitentes. A exposição a certos padrões ou fundos de tela em um aparelho de televisão ou ao jogar videogame pode ocasionar ataques epilépticos ou perda de consciência nesses indivíduos. Essas condições podem gerar sintomas ou convulsões epilépticas ainda não descobertas em pessoas sem histórico de convulsões ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiver uma condição epiléptica ou já tiver tido convulsões de qualquer tipo, consulte seu médico antes de jogar.

INTERROMPA IMEDIATAMENTE o uso e consulte seu médico se você ou seu filho sofrerem qualquer um dos seguintes sintomas ou problemas de saúde:

• tontura • visão alterada • contrações nos olhos ou músculos • perda de consciência
• desorientação • convulsões • qualquer movimento involuntário

VOLTE A JOGAR SOMENTE COM O CONSENTIMENTO DE SEU MÉDICO.

⚠ SENSIBILIDADE À LUZ / EPILEPSIA / CONVULSÕES

ORIENTAÇÕES DE USO E MANUSEIO DE VIDEOGAMES COM A FINALIDADE DE REDUZIR A CHANCE DE ATAQUE EPILÉPTICO

- Use em uma área bem iluminada e mantenha uma distância segura da tela (touchscreen).
- Evite o uso prolongado do sistema PlayStation®Vita. Descanse por 15 minutos a cada hora de jogo.
- Evite jogar quando se sentir cansado ou precisar dormir.

Pare de usar o sistema imediatamente se você sofrer qualquer um dos seguintes sintomas: tontura, náusea ou sensação similar a enjoo; desconforto ou dor nos olhos, nos ouvidos, nas mãos, nos braços ou em qualquer outra parte do corpo.
Se os sintomas persistirem, consulte um médico.

PRECA UÇÕES DE USO – PARTE 1

- Mantenha o cartão de jogo do PlayStation®Vita fora do alcance de crianças para evitar que seja acidentalmente engolido.
- Esse cartão de jogo destina-se somente ao uso com o sistema PlayStation®Vita. O uso desse cartão de jogo com outros dispositivos poderá danificar o dispositivo ou o cartão de jogo.
- Não toque os terminais do cartão de jogo com as mãos ou com objetos metálicos.
- Não deixe que o cartão de jogo entre em contato com líquidos. Não dobre nem deixe cair o cartão de jogo, nem o exponha a impactos físicos fortes.
- Nunca desmonte ou modifique o cartão de jogo.

PRECA UÇÕES DE USO – PARTE 2

Não use nem armazene o cartão de jogo nos seguintes locais ou sob as seguintes condições:

- Em um veículo com os vidros fechados (particularmente no verão), diretamente sob a luz do sol ou próximo a fontes de calor
- Em ambientes corrosivos ou com alta umidade.
- Assegure-se de inserir o cartão de jogo na orientação correta.
- Os dados no cartão de jogo poderão ser perdidos ou corrompidos nas seguintes situações:
- Se o cartão de jogo for removido do sistema ou se o sistema for desligado enquanto os dados estiverem sido livros ou gravados no cartão de jogo.
- Se o cartão de jogo for usado onde possa ser afetado por eletricidade estática ou ruído elétrico.

Se, por qualquer motivo, ocorrer perda ou corrupção de dados, não será possível recuperá-los. Recomenda-se o backup regular dos dados. A Sony Computer Entertainment Inc. e suas subsidiárias não serão responsáveis por quaisquer danos em caso de perda ou corrupção de dados.

FCC E IC AVISO – PARTE 1

• Esse dispositivo está em conformidade com a Parte 15 das Regras da FCC. A operação está sujeita às seguintes duas condições:

(1) Esse dispositivo não pode causar interferência nociva, e

(2) Esse dispositivo deve aceitar qualquer interferência recebida,

incluindo interferência que pode causar operação não desejada.

- Esse equipamento foi testado e considerado em conformidade com os limites para um dispositivo digital de Classe B, de acordo com a Parte 15 das Regras da FCC. Esses limites foram projetados para fornecer proteção razoável contra interferência nociva em uma instalação residencial. Esse equipamento gera, usa e pode irradiar energia de radio frequência e, se não for instalado e usado de acordo com as instruções, poderá causar interferência nociva nas comunicações de rádio.

FCC E IC AVISO – PARTE 2

- No entanto, não há garantia e que a interferência não ocorrerá em uma instalação particular. Se esse equipamento causar interferência prejudicial à recepção de rádio ou televisão, o que
- Reorientar ou realocar a antena receptora.
- Aumentar a distância entre o equipamento e o receptor.
- Conectar o equipamento a uma tomada em um circuito diferente daquele ao qual o receptor está conectado.
- Consultar o revendedor ou um técnico experiente de rádio/TV para obter ajuda.

Você está avisado de que quaisquer alterações ou modificações não aprovadas expressamente nesse manual poderão anular sua autoridade de operar esse equipamento.

Esse aparato digital de Classe B está em conformidade com a ICES-003 do Canadá.

Esse aparelho digital de Classe B está em conformidade com a norma NMB-003 do Canadá.

Introdução

NOVO JOGO

Selecione esta opção para começar a jogar desde o início. O jogo será iniciado quando você tocar no ícone “Novo jogo”.

CONTINUAR

Toque nos dados salvos de um jogo anterior para “continuar” de onde parou. Kat manterá os poderes e as pedras preciosas, mas o jogo será retomado no último checkpoint que você alcançou.

ATENÇÃO: em determinadas partes deste jogo, você não terá acesso aos recursos de rede do seu sistema PlayStation®Vita. Quando isso acontecer, as funções em segundo plano, como downloads e chats, serão suspensas.

Salvamento

Salvamento automático

Este jogo apresenta um recurso de salvamento automático que grava seu progresso automaticamente em certos pontos do jogo, como, por exemplo, quando uma missão é concluída ou quando novas instalações da cidade se tornam acessíveis.
Quando "Salvamento automático" aparecer no canto inferior direito da tela (tela de toque), não desligue o sistema PS Vita.
O jogo será gravado automaticamente no seu próprio arquivo de salvamento, atualizando os dados salvos anteriormente.

Salvamento manual

No decorrer do jogo, Kat estabelecerá um lugar inicial onde você poderá salvar seu progresso no jogo. Você pode criar até 20 arquivos, incluindo o de salvamento automático.

ATENÇÃO: são necessários pelo menos 4.000 KB livres no seu cartão de memória para criar um arquivo de salvamento.

A tela do jogo

Pedras preciosas

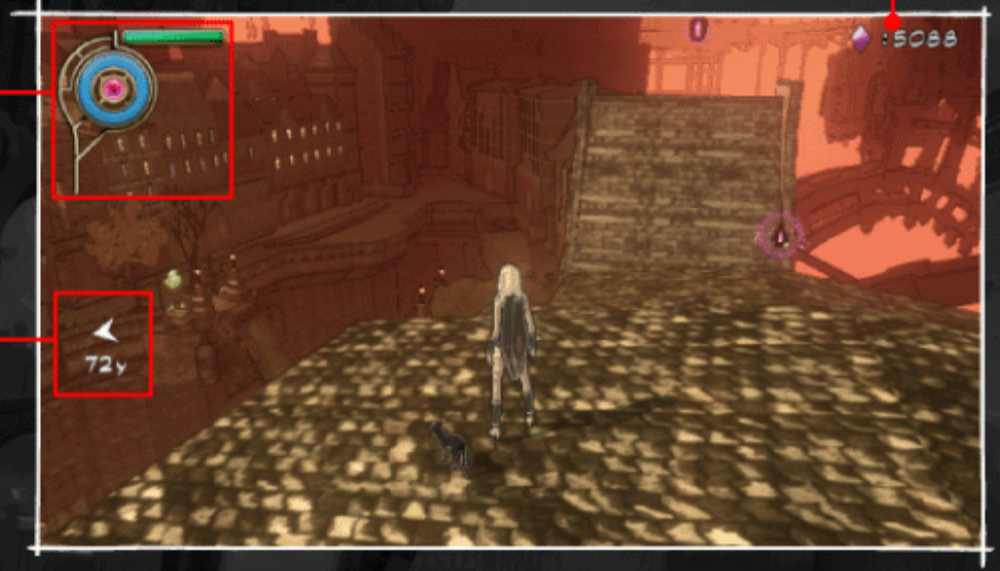
Mostra o número de pedras preciosas que você adquiriu até o momento.

Status da Kat

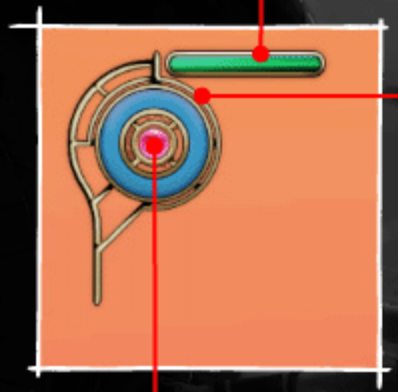
Mostra os indicadores de saúde e de gravidade, e também o sinal de ataque especial.

Marcador de navegação

Revela a direção e a distância do próximo objetivo durante as missões. Você pode mudar o destino do marcador selecionando DEF NAVE no mapa ou no log de missões.



A tela do jogo: indicadores de status da Kat



Indicador de saúde

O indicador de saúde de Kat diminui conforme ela sofre danos de ataques inimigos. Se ele chegar a zero, o jogo termina. Você pode recarregar o indicador de saúde pegando pedras vitalizadoras.

Indicador de gravidade

Este indicador diminui constantemente conforme Kat usa seus poderes para controlar a gravidade. Se ele chegar a zero, a gravidade retorna ao normal. Com o tempo, o indicador será recarregado enquanto estiver em gravidade normal, mas você também poderá recarregá-lo pegando pedras energéticas.

Sinal de ataque especial

Quando este sinal estiver acesso, Kat poderá fazer um ataque especial. Depois disso, o sinal desaparecerá e será recarregado com o passar do tempo.

Andamento do jogo

Conclua missões da história

Para progredir no jogo, Kat precisa concluir vários tipos de missão, algumas das quais são missões da história que giram em torno da sua busca. O ícone exibido à direita é colocado no mapa para indicar o ponto inicial de uma missão da história.

Depois de concluir uma missão da história, você estará livre para explorar a cidade ou outras novas áreas, podendo encontrar informações, coletar pedras ou participar de missões de desafio antes de seguir para a próxima missão da história.

Converse com os moradores da cidade

Kat pode conversar com os moradores que tiverem o ícone exibido à direita acima de suas cabeças. Eles podem dar pistas que ajudarão você a progredir no jogo.

Missões de desafio

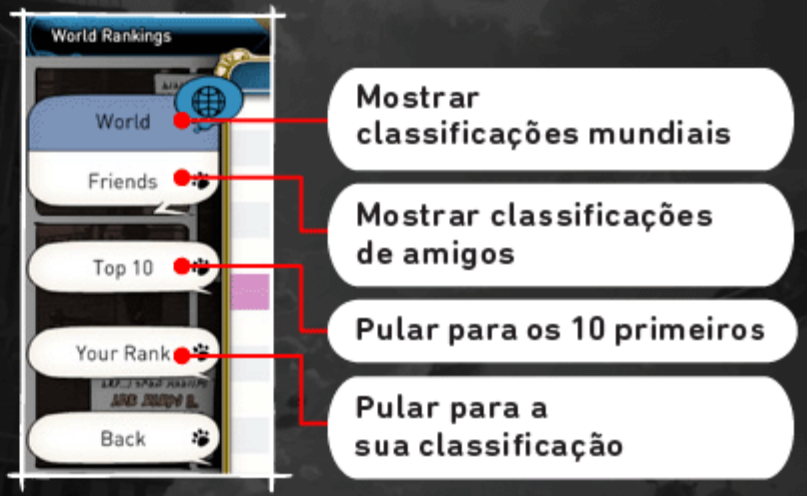
Desbloqueando missões de desafio

A cidade está repleta de instalações que não estão mais em operação. Ao utilizar pedras preciosas para consertá-las, você desbloqueará missões de desafio. Essas missões não afetam seu progresso na história, mas dão a chance de ganhar pedras preciosas com base na sua pontuação. Experimente jogá-las!

Missões de desafio (continuação)

Visualizando as classificações de missões

Ao concluir uma missão de desafio ou selecionar uma do seu log de missões, toque no botão Classificações para mostrar a tabela de "classificações" da missão. Essa tabela mostra as pontuações mais altas de outros jogadores que concluíram a missão, permitindo que você compita pelo primeiro lugar. Você pode deslizar a tela para cima ou para baixo na tabela e tocar nos ícones laterais para alternar entre as classificações mundiais e as classificações de amigos.



ATENÇÃO: você precisa fazer login na PlayStation®Network para visualizar as classificações on-line. Consulte o manual de instruções do sistema PlayStation®Vita ou o guia do usuário on-line para obter mais detalhes. Para acessar o guia do usuário, vá para a tela inicial do sistema PlayStation®Vita e selecione Configurações Guia do usuário, ou visite o site oficial do PlayStation®.

A tela Fim de jogo

Continuando

Quando o indicador da saúde de Kat cair a zero devido a ataques inimigos ou outras fontes de dano, a tela Fim de jogo será exibida. Toque em CONTINUAR para retomar o jogo a partir do último checkpoint salvo automaticamente. Você manterá as mesmas pedras preciosas e os aumentos de habilidades que tinha antes de o jogo acabar. Ou então, toque em VOLTAR AO INÍCIO para retornar à tela inicial.

Controles do jogo

Controles do jogo (cont.)

Controles básicos

Deslizar a tela (tela de toque)	Fugir *
Tocar na tela (tela de toque)	Selecionar item †
Botão	Restaurar câmera
Botão	Alternar visão em primeira pessoa
Controle esquerdo	Mover
Controle direito	Controle da câmera

* A ação se torna disponível mais tarde no jogo. † Os itens que podem ser tocados estão marcados com um ícone .

Controles do jogo (cont.)

Controles básicos (cont.)

Botão □	Chutar *
Botão ✕	Pular
Botão START	Abrir menu de pausa/pular cena
Botão SELECT	Abrir menu de seleção

* A ação se torna disponível mais tarde no jogo.

Controles do jogo (cont.)

Controles das cenas de comics

Deslizar a tela (tela de toque)	Avançar ao próximo painel
Tocar na tela (tela de toque)	Restaurar ponto de foco
Botão ○	Retornar ao painel anterior
Botão START	Pular cena
Arrastar do centro do touch pad traseiro	Percorrer a tela
Inclinar sistema PS Vita	Mudar ponto de foco

Controles do jogo (cont.)

Controle das cenas de diálogo

Tocar balão de fala	Avançar diálogo
Botão ○ /Botão ✕	Avançar diálogo
Botão START	Pular cena

Controles do jogo (cont.)

Controles de poder gravitacional

Tocar e segurar nos cantos esquerdo e direito da tela	Deslizamento gravitacional
Controle esquerdo	Mover
Controle direito/inclinar sistema PS Vita	Controle da câmera
Botão △	Ataque especial
Botão ○	Campo de estase (quando estiver segurando: arremesso gravitacional)

Controles do jogo (cont.)

Controles de poder gravitacional (cont.)

Botão □	Quando estiver flutuando ou mudando de gravidade: chute gravitacional
Botão ✕	Quando estiver flutuando: mudar de gravidade (quando flutuar ou mudar de gravidade: segure para uma queda em velocidade)
Botão L	Retornar à gravidade normal
Botão R	Flutuar (quando estiver flutuando: mudar de gravidade)

ATENÇÃO: mais poderes gravitacionais se tornarão disponíveis no decorrer da história.

Ações básicas

Mover (LEFT STICK)

Pressione o controle esquerdo para mover Kat. Quanto mais longe você pressionar, mais rápido ela se movimentará.

Saltar (Botão ✕)

Pressione este botão para saltar. Se pressioná-lo enquanto estiver em movimento, Kat saltará na direção em que estiver voltada.

Chutar (Botão □)

Ataque inimigos chutando. Chute repetidamente para fazer combos. Você também pode chutar enquanto estiver saltando.

Derrotando Nevis

Os inimigos — conhecidos como Nevis — podem ser destruídos atingindo seus pontos fracos, marcados em vermelho.

Ações básicas (cont.)

Escapar (deslizar tela)

Deslize a tela para se esquivar de um ataque rolando naquela direção. Kat pode escapar quando estiver tanto no chão quanto flutuando no ar. No chão, ela pode fazer um contra-ataque (mais forte que um chute normal) pressionando o botão enquanto estiver escapando.

Alternar visão em primeira pessoa / Restaurar câmera (botões de direção)

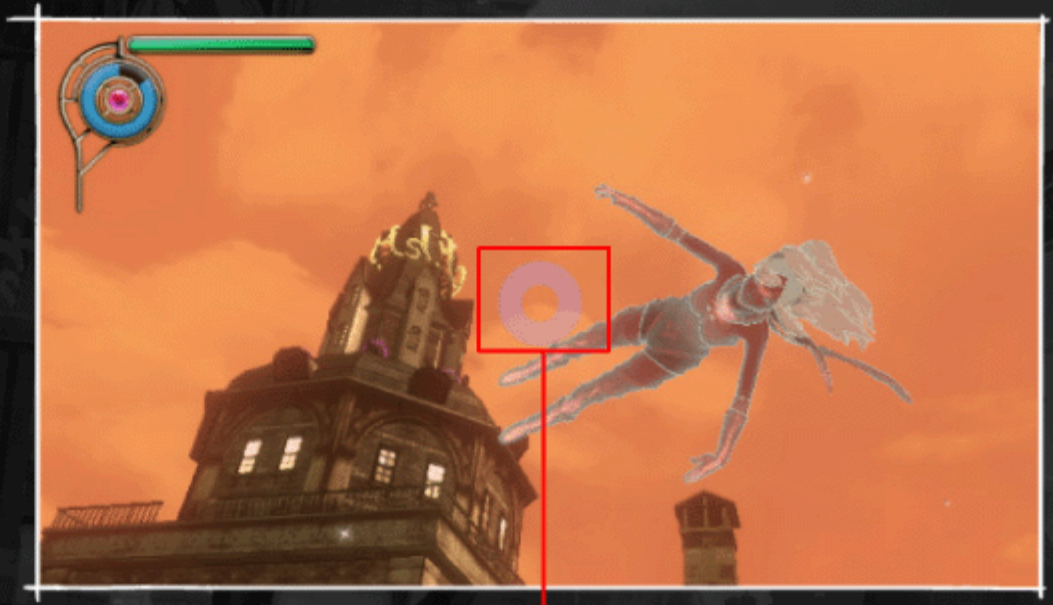
Pressione o botão para alternar entre as perspectivas normal e em primeira pessoa. No modo de primeira pessoa, você pode controlar a câmera com o controle direito ou inclinando o sistema PS Vita. Pressione o botão para restaurar a câmera na direção à qual Kat estiver voltada.

ATENÇÃO: quando estiver caindo de uma posição alta, deslize a tela antes de tocar o chão para fazer uma aterrissagem suave e se recuperar mais rapidamente. Há outras ações especiais como essa, portanto experimente movimentos diferentes enquanto joga.

Poderes gravitacionais

Flutuar (botão R) / Retornar à gravidade normal (botão L)

Ao pressionar o botão R corpo, de Kat ganhará um brilho vermelho e ela começará a flutuar com gravidade zero na posição atual. Enquanto flutua, uma retícula de alvo azul aparecerá (o marcador direcional), possibilitando que você escolha a direção para a mudança de gravidade e os poderes de chutes gravitacionais. Guie a retícula controlando a câmera com o controle direito ou inclinando o sistema PS Vita. Pressione o botão L para parar de flutuar e retornar à gravidade normal.



Marcador direcional

Poderes gravitacionais (cont.)

Mudança de gravidade (quando estiver flutuando: botão R ou botão ✕)
Queda em velocidade (quando estiver flutuando ou mudando de gravidade: pressionar o botão ✕)

Ao mudar a gravidade enquanto estiver flutuando, a direção da gravidade ao redor de Kat será alterada, fazendo com que ela caia em direção ao marcador direcional. Se Kat aterrissar ao lado de um objeto, como um edifício ou um outdoor, ela poderá se movimentar na superfície dele. Quando estiver caindo, você poderá segurar o botão ✕ para acelerar, ou o botão R para flutuar e parar de cair.

Poderes gravitacionais (cont.)

Chute gravitacional (quando estiver flutuando ou mudando de gravidade: botão ●)

Kat dará um chute enquanto estiver caindo em direção ao marcador direcional. Quanto mais distante ela cair, mais poderoso será o chute, o que pode ser especialmente eficaz contra Nevis distantes. O chute gravitacional tem uma propriedade de trava que mira o ponto fraco dos Nevis automaticamente, e você pode aprimorar a precisão da trava melhorando o nível dela quando estiver aumentando as habilidades de Kat. A força da trava também aumentará.

Poderes gravitacionais (cont.)

Campo de estase (botão ●)/Arremesso gravitacional (quando o campo de estase estiver ativo: botão ●)

Kat pode gerar um campo de estase capaz de erguer e carregar objetos ou pessoas que estejam por perto (as pessoas só podem ser agarradas em algumas missões). Pressione o botão ● uma segunda vez para fazer um arremesso gravitacional, jogando o objeto em direção ao marcador direcional. Você pode manter um campo de estase mesmo após a gravidade voltar ao normal, mas o campo desaparecerá assim que sua energia gravitacional acabar.

Deslizamento gravitacional (toque e segure nos cantos esquerdo e direito da tela)

O deslizamento gravitacional permite que você escorregue rapidamente sobre superfícies e pode ser usado mesmo quando estiver em pé nas laterais dos edifícios. Para girar durante um deslizamento gravitacional, incline o sistema PS Vita para a esquerda ou para a direita como um volante, soltando o canto do lado oposto para derrapar. Agite o sistema PS Vita para cima e salte. Se deslizar próximo a um Nevi, você irá atacá-lo automaticamente com um chute deslizante.

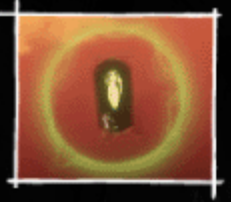
Poderes gravitacionais (cont.)

Ataque especial (botão △/controle esquerdo + botão △)

É possível ganhar poderosos ataques especiais durante algumas missões da história. Para ativá-los, seu sinal de ataque especial deve estar aceso (eles podem ser feitos tanto na gravidade normal quanto durante uma flutuação). Dependendo do ataque especial, você deverá usar o controle esquerdo e o botão △ para executá-lo.

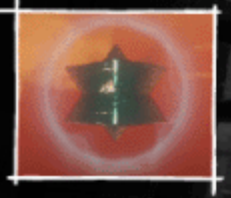
Encontrando e usando pedras

Três tipos de pedras podem ser encontrados na cidade, cada um oferecendo um benefício diferente para Kat. Também é possível ganhar pedras derrotando Nevis.



Pedras vitalizadoras

Elas recarregam uma parte do indicador de saúde de Kat.

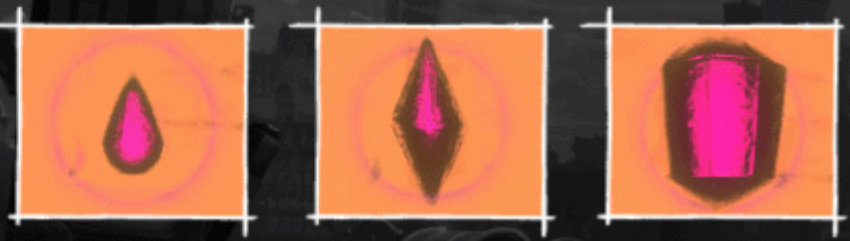


Pedras energéticas

Elas recarregam uma parte do indicador de gravidade de Kat.

Pedras preciosas

Elas podem ser usadas para aumentar as habilidades de Kat e para consertar instalações da cidade. Quanto maior for a pedra, mais alto será o seu valor.



O menu de pausa

Cancelando missões e configurando opções

Ao pressionar o botão START, o jogo ficará em pausa temporariamente e um menu será exibido com as quatro opções a seguir. Note que, durante as cenas de diálogos e de comics, a cena será pulada caso você pressione o botão START.

Retornar ao jogo

Continue o jogo que estava em pausa. Você também pode fazer isso pressionando o botão START novamente.

Cancelar missão

Encerre sua missão atual e volte para onde você estava antes do início da missão. Esta opção pode ser selecionada apenas durante uma missão. Algumas missões não podem ser canceladas.

Voltar ao início

Encerre seu jogo e volte à tela inicial.

Opções

Mude as configurações relacionadas ao volume e ao controle e à sensitividade da câmera. Para alterar uma configuração, arraste o controle deslizante branco para a esquerda ou para a direita, ou toque na barra. Toque em RESTAURAR para restaurar as configurações padrão.

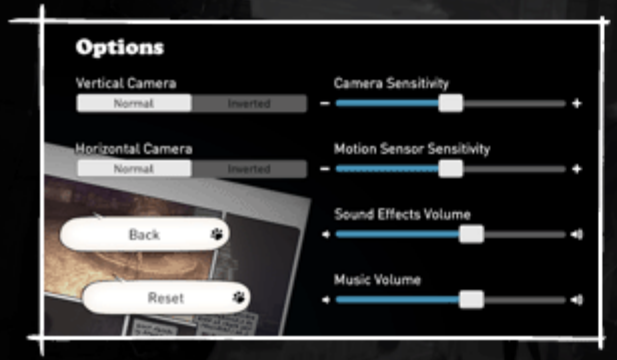
O menu de pausa: opções de jogo

Câmera vertical

Define o movimento para cima/baixo dos controles de câmera do controle direito para Normal ou Invertida.

Câmera horizontal

Define o movimento para esquerda/direita dos controles de câmera do controle direito para Normal ou Invertida.



Sensibilidade da câmera

Define a velocidade com que o controle direito move a câmera.

Sensibilidade do sensor de movimento

Define a sensibilidade do sensor de movimento. Coloque no nível mais baixo para desligar o sensor de movimento.

Volume de efeitos sonoros

Define o volume dos efeitos sonoros do jogo.

Volume da música

Define o volume da música de fundo do jogo.

O menu de seleção

Navegando nas três telas de menu

Pressione o botão SELECT para abrir o menu de seleção, onde você encontrará ícones no lado esquerdo da tela que podem ser tocados para alternar entre o mapa e o log de missões e para personalizar telas (a tela do mapa sempre será exibida no início) Use o menu de seleção quando quiser encontrar locais de missões ou instalações de cidades, definir novos destinos ou aumentar o poder das habilidades de Kat. Ao tocar no ícone de ajuda, uma explicação da tela atual será exibida. Todas as ações do menu de seleção podem ser executadas tocando na tela, exceto fechar o menu, o que é feito pressionando o botão SELECT (se preferir, você pode simplesmente tocar no ícone "Fechar").

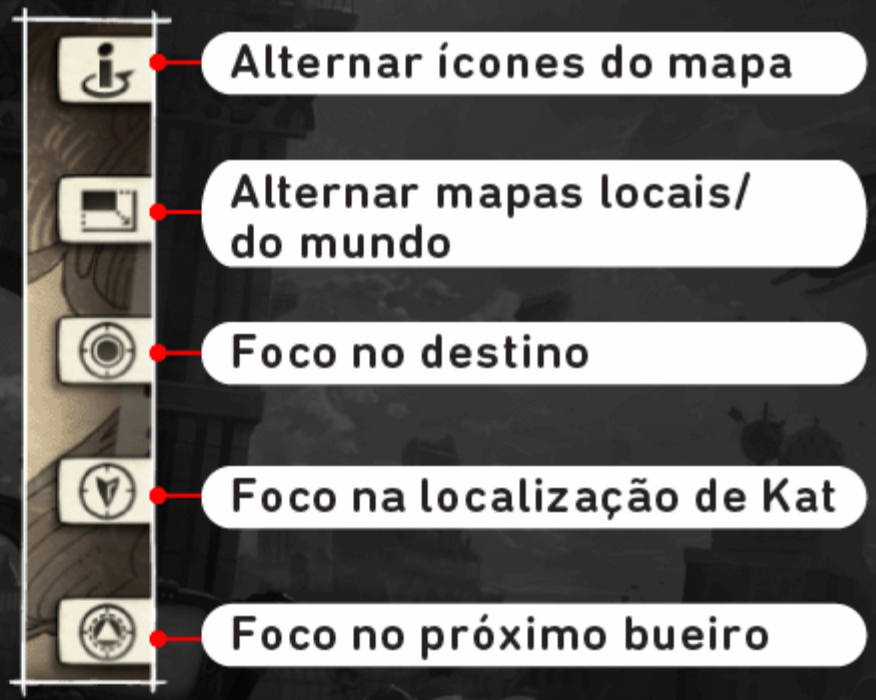
Ícones da tela do menu

O menu de seleção: tela do mapa

Visualizando da sua localização atual

A tela do mapa mostra o mapa local da área em que Kat está no momento, juntamente com todos os ícones de mapas relevantes. Ao tocar nesses ícones na barra de ferramentas do mapa, você poderá ajustar o foco do mapa em uma nova localidade ou diminuir o zoom para ver o mapa inteiro. Quando o mapa do mundo é exibido, você pode tocar em qualquer área para visualizar o mapa local. Arraste ou deslize o dedo pela tela para explorar o mapa. Una o indicador ao polegar sobre a tela para aproximar o mapa (zoom-in) ou faça o contrário para afastá-lo (zoom-out).

Barra de ferramentas do mapa


Alternar ícones do mapa
Alternar mapas locais/ do mundo
Foco no destino
Foco na localização de Kat
Foco no próximo bueiro

O menu de seleção: tela do mapa (cont.)

Entenda os ícones do mapa

Missões da história

Personagens de diálogos

Casa da Kat

Estações/aerobarcos

Bueiros (pontos de transporte)

Posição atual

Marcador de navegação

Missões de desafio

O menu de seleção: tela do mapa (cont.)

Explorando a cidade

Há várias formas de economizar tempo explorando a grande cidade de Hekseville.

Bueiros

Depois de abrir um bueiro, você poderá usá-lo para chegar em bueiros de outras áreas ou para voltar para casa. Isso também pode ser feito selecionando a opção "Transportar em casa". Os bueiros estão espalhados pela cidade e, encontrando-os, você poderá se locomover com muita facilidade.

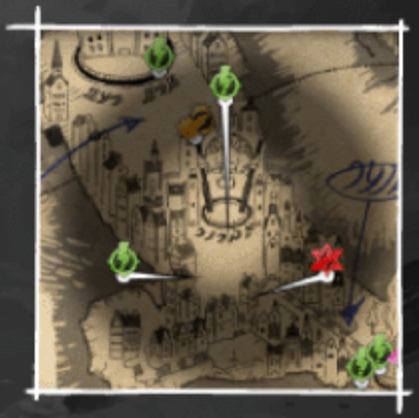
Estações e aerobarcos

Conforme avança na história e recupera as partes perdidas da cidade, Kat ganhará acesso a veículos como trens e aerobarcos para viajar para outras áreas. Ao contrário dos bueiros, esses não permitem viagens instantâneas, mas proporcionarão não só belas vistas num passeio pela cidade, mas também a chance de localizar pedras preciosas e outras descobertas.

O menu de seleção: tela do mapa (cont.)

Separando grupos de ícones

Ao tocar em uma área do mapa coberta por dois ou mais ícones, eles se espalharão, tornando mais fácil tocar em cada ícone individualmente. Para retornar ao mapa normal, toque no lado de fora do círculo cinza.



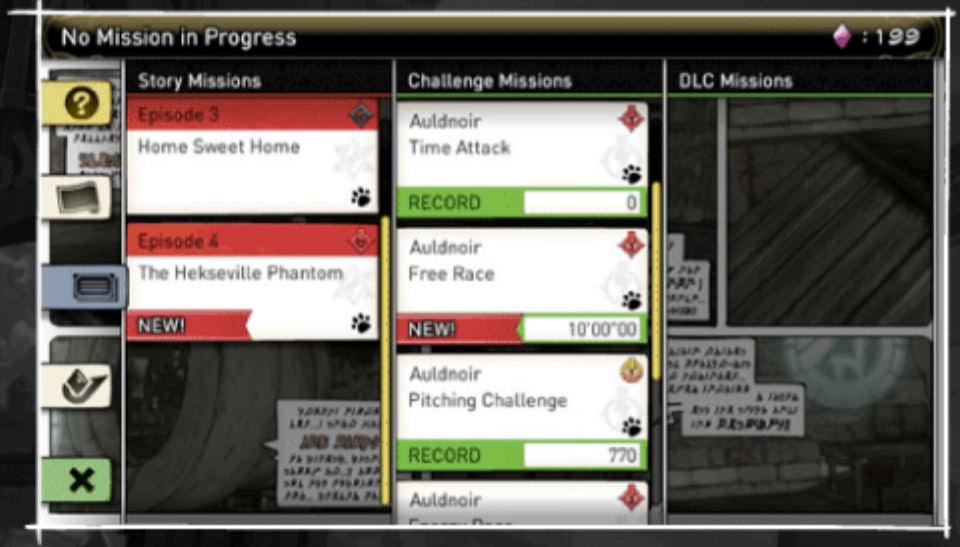
Definindo o marcador de navegação

Ao tocar em um ícone do mapa, você poderá ler informações sobre a área marcada e usar o comando DEF NAVE para que o marcador de navegação do jogo revele a direção e a distância ao destino determinado (o menu de seleção fechará automaticamente em seguida). Para remover o marcador, toque no ícone do mapa do destino e selecione REMOVER NAVE.

O menu de seleção: log de missões

Visualizando o progresso da missão e a pontuação nos desafios

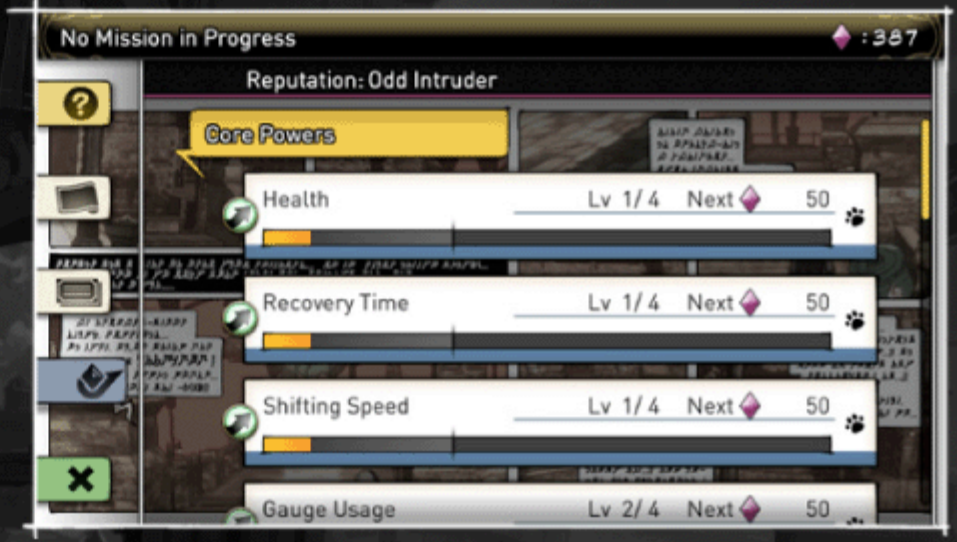
O log de missões grava todas as missões que você for capaz de aceitar ou que já foram concluídas. Deslize o dedo para cima e para baixo para ver a lista. Toque em uma missão da história para visualizar seu desenvolvimento (novas informações são adicionadas conforme seu avanço nas missões) ou em uma missão de desafio para obter informações sobre pontuação, recompensas, etc. Você também pode definir um marcador de navegação ou ver sua classificação nas missões de desafio.



O menu de seleção: aumentando seu poder

Use pedras preciosas para aumentar as habilidades de Kat

Você pode usar as pedras preciosas que obteve para aumentar as habilidades de Kat (o número de pedras que você tem é mostrado no canto superior direito da tela do menu de seleção). As habilidades de Kat estão divididas em quatro categorias: poderes centrais, poderes de combate, poderes gravitacionais e ataques especiais. Deslize o dedo para cima ou para baixo na tela para percorrer a lista e toque na habilidade que você deseja aumentar. Note que algumas habilidades são adicionadas conforme você avança na história.



O menu de seleção: aumentando seu poder (cont.)

Entenda a tela de personalização

Nível atual/nível máximo atual

Pedras preciosas necessárias para aumentar de nível

Habilidade

Marcador de aumento de nível OK

Medidor de nível

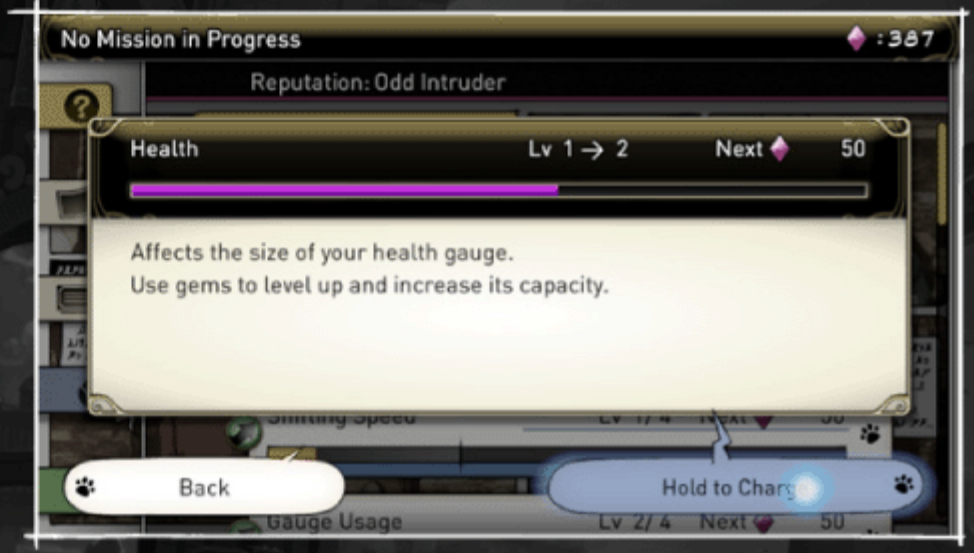
Amarelo: nível atual
Cinza: quantidade que pode ser melhorada antes de atingir o nível máximo
Preto: quantidade bloqueada no momento

ATENÇÃO: os níveis máximos aumentam conforme as missões da história são concluídas e as instalações da cidade são restauradas.

O menu de seleção: aumentando seu poder (cont.)

Aumentando seus níveis de habilidade

As habilidades que ainda não atingiram o nível máximo podem ser aumentadas se você tiver pedras preciosas suficientes. Quando as condições forem atendidas, a habilidade será marcada com um . Se tocar na habilidade e segurar até o marcador ser preenchido, a habilidade aumentará de nível e suas pedras preciosas serão consumidas. Você pode interromper esse processo retirando o dedo da tela antes que o marcador seja preenchido. Dessa forma, o marcador voltará ao normal e nenhuma pedra preciosa será consumida.



Usa Havok® Copyright 1999-2011. Havok.com Inc. (e seus licenciadores). Todos os direito s reservados.
Visite www.havok.com para mais informações.

O software está autorizado para jogo em sistemas PlayStation®Vita na América. O uso de PlayStation®Network está sujeito a acordos de usuário aplicáveis e políticas de privacidade disponíveis em:

www.us.playstation.com/support/useragreements

DIVULGAÇÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DOS DADOS DE LOCALIZAÇÃO

Este jogo interage com outras aplicações que utilizam dados de localização (tais como "near"). Para desativar os dados de localização, vá para [Configurações] > [Dados de localização].

Atendimento ao Cliente

Linha de atendimento ao consumidor/assistência técnica:
Central de Relacionamento

4003-7669

Cpara capitais e regiões metropolitanas
0800-880-7669 — demais localidades
Ligue para esse número se tiver dúvidas técnicas, perguntas sobre a instalação ou perguntas gerais sobre o PS Vita seus periféricos. Atendentes estão disponíveis de segunda-feira a sábado das 6:00 às 20:00 e domingo das 7:00 às 18:30, hora do Pacífico.

GARANTIA LIMITADA – Parte 1

A Sony DADC Brasil garante ao comprador original deste produto da SCEA que este software está livre de defeitos materiais e de fabricação por um período de 90 (noventa) dias a partir da data original de compra. A Sony DADC Brasil concorda, a seu exclusivo critério, em reparar ou substituir o produto da Sony DADC Brasil dentro de um período de 90 (noventa) dias. Você precisa ligar para nossa central de relacionamento para receber as instruções sobre os serviços de reparo/substituição. Esta garantia é nula e não se aplica caso o defeito no produto tenha surgido por meio de abuso, uso irracional, mau uso ou negligência.

GARANTIA LIMITADA – Parte 2

ESSA GARANTIA SUBSTITUI TODAS AS OUTRAS GARANTIAS E NENHUMA REPRESENTAÇÃO OU AÇÃO DE QUALQUER NATUREZA TRARÁ VÍNCULO OU OBRIGAÇÃO À SCREA. QUAISQUER GARANTIAS IMPLÍCITAS APLICÁVEIS A ESSE PRODUTO, INCLUINDO GARANTIAS DE COMERCIABILIDADE E ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE PARTICULAR, SÃO LIMITADAS AO PERÍODO DE UM (1) ANO DESCRITO ACIMA. EM NENHUM EVENTO A SCEA SERÁ RESPONSÁVEL POR DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQUENTES RESULTANTES DA POSSE, DO USO OU DO MAU FUNCIONAMENTO DO PRODUTO DA SCREA. ALGUNS ESTADOS OU PROVÍNCIAS NÃO PERMITEM A LIMITAÇÃO DO PERÍODO DE DURAÇÃO DE UMA GARANTIA IMPLÍCITA E ALGUNS ESTADOS
NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO OU A LIMITAÇÃO DE DANOS CONSEQUENTES OU INCIDENTAIS, PORTANTO AS LIMITAÇÕES OU EXCLUSÕES ACIMA PODERÃO NÃO SE APLICAR A VOCÊ.

Esta garantia lhe dá direitos legais específicos e você poderá também ter outros direitos que variam de um estado para o outro ou de uma província para a outra. Esta garantia só é válida nos Estados Unidos e no Canadá.

O logotipo de The Sony Computer Entertainment é marca registrada de Sony Corporation. “PlayStation”, os logotipos da família “PS” e o logotipo de PS Vita são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Para mais informações sobre
este jogo, acesse
www.playstation.com

PlayStation®